

Karta przedmiotuuuu

Nazwa i kod przedmiotu	ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI ZWINNYMI, PG_00069602						
Kierunek studiów	Zarządzanie (4 semestralne), Zarządzanie (3 semestralne)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	3		Liczba punktów ECTS		3.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Politechniki Gdańskiej -> Wydział Zarządzania i Ekonomii -> Katedra Inżynierii Zarządzania i Jakości						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr inż. Grzegorz Zieliński				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr inż. Grzegorz Zieliński Dorota Kucharska				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	0.0	0.0	24.0	0.0	0.0	24
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
	Adresy kursu na platformie eNauczanie: Moodle ID: 46393 Zarządzanie projektami zwinnymi (nstac) ZIMA 2025/2026 https://enauczanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=46393						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	24		4.0		47.0	75
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do stosowania metod i narzędzi zwinnego zarządzania w pracy projektowej na podstawie wiedzy z zakresu zarządzania i metodyk agile, oraz kształtowanie postaw związanych ze współpracą zespołową, odpowiedzialnością i krytycznym wykorzystaniem wiarygodnych źródeł informacji w kontekście realizacji projektów w zmiennym środowisku biznesowym.						
Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy		Efekt z przedmiotu			Sposób weryfikacji i oceny efektu	
	[K7_U05] współdziała z innymi osobami w realizacji pracy zespołowej, zarówno w roli lidera jak i członka zespołu, osiągając skutecznie założone cele		potrafi współdziałać w zespole projektowym, stosując zasady i techniki zarządzania zwinnego w roli lidera i członka zespołu, aby skutecznie osiągać założone cele projektu.			[SU4] Assessment of ability to use methods and tools	
	[K7_W06] identyfikuje wiarygodne źródła informacji istotne dla analizowanych zagadnień		zna i rozumie kryteria oceny wiarygodności źródeł informacji w kontekście analizy i podejmowania decyzji w projektach zwinnych.			[SW3] Assessment of knowledge contained in written work and projects	

Treści przedmiotu	Treści przedmiotu - laboratoria		
	Podstawowe pojęcia i definicje		
	Tradycyjne vs. zwinne podejście do projektów		
	Filozofia Agile		
	Historia i geneza Agile		
	Manifest Agile wartości i zasady		
	Metodyki zwinne: Scrum,Kanban		
	Role w zespołach Agile		
	Procesy i artefakty Agile		
	User stories i story points		
	Planning Poker		
	Priorytetyzacja zadań		
	Narzędzia wspierające Agile		
	Przykłady wdrożeń		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawowa wiedza z zakresu zarządzania projektami		
	Znajomość podstawowych pojęć z zakresu organizacji pracy i zespołów		
	Rola zespołu projektowego, lidera, interesariuszy.		
	Komunikacja i współpraca w zespole.		
	Podstawowe umiejętności komunikacyjne i prezentacyjne		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	studium przypadku	60.0%	15.0%
	prezentacja raportu oraz pytania do prezentowanego raportu	60.0%	25.0%
	raport pisemny z projektu	60.0%	60.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	ROMAN PICHLER, ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI ZE SCRUMEM, 2014, Helion Alina Kozarkiewicz, Paweł Paterek,Zwinne zarządzanie zespołami projektowymi. Praktyki zwinne w tworzeniu wartości dla interesariuszy projektów wytwarzania oprogramowania, Ekonomia Zarządzanie Rok: 2020	
	Uzupełniająca lista lektur	Jeff Gothelf, Josh Seiden, Lean UX dla zespołów Agile. Projektowane doskonałych wrażeń użytkownika. Wydanie II, 2019	
	Adresy eZasobów		

Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Stwórz MVP Omów role w Scrum Utwórz user stories Stwórz tablicę Kanban i zdefiniuj "done"
Zajęcia praktyczne w ramach przedmiotu	Nie dotyczy

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.